nintendo Wi-Fi connection

Wii™

MARIO KART Wii™

INSTRUCTION BOOKLET MODE D'EMPLOI FOLLETO DE INSTRUCCIONES

Vimm's Lair

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

Vimm's Lair

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-Q

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

DOLBY PRO LOGIC II

Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under license from Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic IIx decoding to experience the excitement of surround sound. You need to enable "Surround" in the sound settings of the game console

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

© 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All rights reserved. © 2008 Nintendo.

Blue Marble image courtesy of NASA.

Vimm's Lair

Contents

Controls	3	Game Modes	10
Getting Started	5	Nintendo WFC	14
Driving Techniques	7	Mario Kart Channel	19
Items	8		

Controls

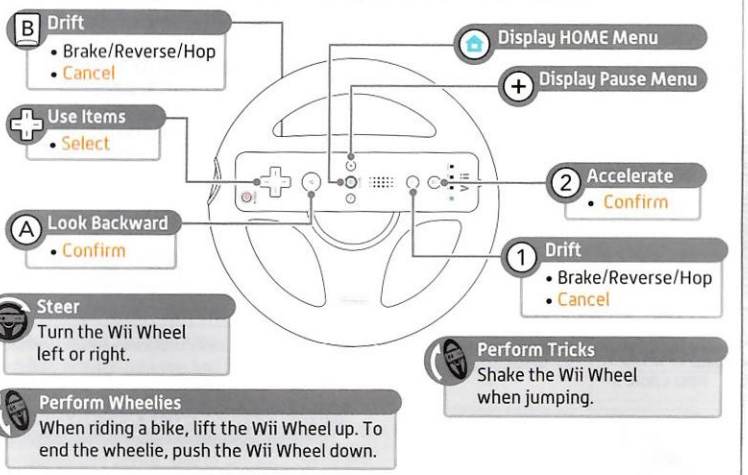
This game uses the Wii Remote™ (either alone, with the Wii Wheel™, or the Nunchuk™), Classic Controller (sold separately), or the Nintendo GameCube™ Controller (sold separately).

* In this manual, the primary control scheme will be the Wii Remote and Wii Wheel (Wii Wheel style).

* Please see Driving Techniques (*page 7*) for detailed control information.

Wii Remote in Wii Wheel

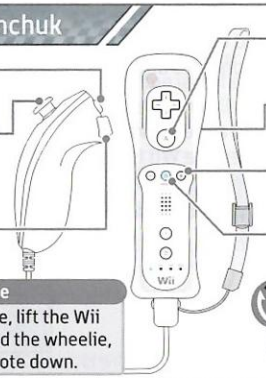
The orange text represents control during menu-screen navigation.



Refer to the Wii Operations Manual and manual for each controller on how to connect the controller.

Vinnn's Lair

Wii Remote & Nunchuk

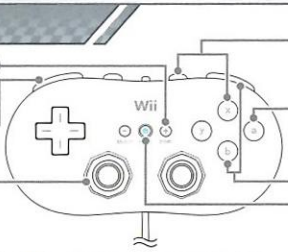


- **C** Look Backward
- Steer
  - Select
- **Z** Use Items
- **A** Accelerate
  - Confirm
- **B** Drift
  - Brake/Reverse/Hop
  - Cancel
- **+** Display Pause Menu
- Display HOME Menu

Perform a Wheelie
When riding a bike, lift the Wii Remote up. To end the wheelie, push the Wii Remote down.

Perform Tricks
Shake the Wii Remote when jumping.

Classic Controller



- **+** Display Pause Menu
- **L** Use Items
- Steer
  - Select
- **X** / **ZR** Look Backward
- **a** Accelerate
  - Confirm
- **b** / **R** Drift
  - Brake/Reverse/Hop
  - Cancel **b**
- Display HOME Menu

Perform Tricks
Press when jumping.

Perform/End Wheelies
Press up or down when riding a bike.

Nintendo GameCube Controller

- **L** Use Items
- Steer
  - Select
- **B** / **R** Drift
  - Brake/Reverse/Hop
- **X** / **Z** Look Backward
- **A** Accelerate
  - Confirm
- **START/PAUSE** Display Pause Menu
- Select **B** Cancel

Perform/End Wheelies
Press up or down on ✣ when riding a bike.

Perform Tricks
Press when jumping.

To prevent damage to your console or Game Disc, don't pull on the Nintendo GameCube controller during play or eject the Game Disc while changing the GameCube Controller.

Wiim's Lair

Getting Started

1. Insert the Mario Kart Wii Game Disc in the disc slot. The Wii will turn on, and the screen on the right will appear. Read the contents and press Ⓐ to confirm.

WARNING-HEALTH AND SAFETY
BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
Also online at:
www.nintendo.com/healthsafety/
Press Ⓐ to continue.

   * The screen on the right will appear even if you insert a Game Disc when the Wii is on.

2. When the Wii Menu appears, point the cursor at the Disc Channel and press Ⓐ.

3. When the Channel Preview screen appears, point the cursor at Start and press Ⓐ.

4. A screen will appear that shows you how to attach the wrist strap. When you are finished reading the instructions, press Ⓐ to continue.

Allow adequate room around you during game play.
Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.
Use the Wii Remote Jacket.

5. Next, the title screen will appear. Press Ⓐ to go to the Select License screen (*page 6*).

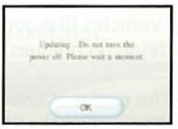
If you want to change the controller, please do so at the title screen. If you change it on a menu screen, the screen on the right will appear, and you should press Ⓐ to move forward.

* You cannot change a controller in the middle of a race. Also, if you're using a Nintendo GameCube Controller, you can only change it at the title screen.

Vimm's Lair

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



Select License

When playing for the first time, place the cursor over a new license and press Ⓐ to confirm. If you want to use an existing license, choose it and press Ⓐ to continue.

You can register up to four licenses.

Back

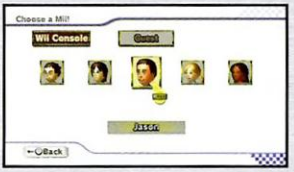
Go back one screen.

Settings

Change various settings here.

Create a License

If you choose a new license in the Select License screen, you will go to the Choose a Mii screen. In addition to the six preset Miis, you will be able to choose any of the Miis in the Mii Channel. After you choose a Mii, your license will be ready and you will go to the Main Menu (*page 10*).



* You can change the registered Mii in License Settings.

* For information on how to add Miis to your Mii Channel, please check the features section (Mii Channel) of your Wii Operations Manual.

About Save Data

This game saves automatically, and you need 23 blocks of empty space in your Wii system memory. When you end a race, your progress to that point will automatically be saved in your license.

* For information on how to delete save data in your Wii system memory, please check the features section (Wii Options) of your Wii Operations Manual.

* Do not turn the power off or press RESET while saving.

* The save data cannot be copied to an SD Card.

Vitun's Lair

Driving Techniques

Here are some tips to help you improve your driving skills! There are two types of vehicles that you can choose from, karts and bikes, and each has its own driving techniques.

> The explanations for these techniques use the Wii Wheel control scheme. When using the Wii Wheel, (2) is the acceleration button. If using any other control scheme, please refer to the control layouts on page 4 for the corresponding button.

Rocket Start

Press and hold (2) at just the right time during the countdown to rev up your engine and give yourself a burst of speed off the starting line.

Drifting

Drifting lets you take sharp corners without slowing down. To drift, press [B] while holding (2) when turning to slide sideways. Also, while drifting, you can change your direction by turning the Wii Wheel.

* If you select Automatic Drift, you can drift by using just the Wii Wheel.

Mini-Turbo

After drifting for a bit, sparks will fly from your tires. Release [B] when blue flames start shooting out to get a boost of speed, also called a Mini-Turbo.

* Mini-Turbos are only possible when your drift mode is set to Manual.

Super Mini-Turbo

Continue to drift after the blue flames appear, and they will turn orange. Release [B] at this point to activate a bigger boost of speed, also called a Super Mini-Turbo.

* Super Mini-Turbos are only possible when your drift mode is set to Manual and you are driving a kart.

Trick

Shake the Wii Wheel up, down, left, or right as you leave a platform to perform a trick (in the air. Successful tricks give you a short speed boost when you land.

Wheelie

Tilt the Wii Wheel up when riding a bike to perform a wheelie and get a speed boost. Be careful, though, because it's more difficult to turn when doing a wheelie, and if another vehicle hits you during your wheelie, you'll slow down and lose control. To exit the wheelie, simply push your Wii Wheel back down.

* You can only perform wheelies when driving a bike.

Vimm's Lair

Items

Pick up items in a race to perform various actions.

* During team battles (*page 13*), your items won't affect your teammates.

Getting Items

Pass through item blocks to pick them up. The item you get is randomly determined.

If you already have an item, you can't pick up another one. However, if you equip an item, you can pick up another one.

Using Items

Use items by pressing ✣.

Equipping Items

You can equip certain items. When an item is equipped, it acts like a shield. Items like Triple Bananas can be equipped by pressing ✣ once, while others, like the Banana, will only stay equipped for as long as you hold ✣.

Throwing Items

You can throw some items backward or forward. To throw an item forward, press ✣. To throw it behind you, press ✣.

* When using controllers other than the Wii Wheel, throw items forward by pressing the button to use items while pressing the Control Stick forward.

You might drop an item if you flip or spin out. If you drive over a dropped item, you will feel its effects immediately.

Vinnie's Lair

Item List

Items with ! can be dragged behind you.

Banana/Triple Bananas ! Vehicles that roll over bananas will spin out. Press ✚ to equip Triple Bananas. Press ✚ again to drop them.

Green Shell/Triple Green Shells ! Green shells move in straight lines when thrown. If you hit a vehicle, it will flip over. Press ✚ to equip Triple Green Shells. Press ✚ again to throw them.

Red Shell/Triple Red Shells ! Red Shells home in on the closest vehicle in front of you. If you hit it, the vehicle will flip over. Press ✚ to equip Triple Red Shells. Press ✚ again to throw them.

Bob-omb ! When thrown, they will explode after a certain amount of time or when a vehicle runs into them. Vehicles that hit the explosion will roll or spin out.

Spiny Shell Spiny Shells find the vehicle in first place and explode on impact. Any vehicle caught in the blast will flip or spin out.

Fake Item Box ! Though they look like regular Item Boxes, if a vehicle hits one, the vehicle will flip over.

Mushroom/Triple Mushrooms Mushrooms provide a short speed boost. Triple Mushrooms give three speed boosts.

Golden Mushroom For a temporary speed boost, press ✚ as many times as you like for a short period of time.

Bullet Bill Bullet Bills let you fly automatically through the track, knocking over any vehicle you hit on your way.

Blooper Bloopers spray ink on all vehicles ahead of you and reduce their visibility.

Lightning Lightning zaps your opponents, causing them to spin out, drop their items, shrink, and drive more slowly for a while.

Star Stars turn you invincible for awhile. While invincible, your top speed increases and you'll knock over any vehicle you hit.

Mega Mushroom Mega Mushrooms turn you into a giant for a short time and give you a short speed boost. While huge, you'll flatten any vehicles that get in your way.

POW Block POW Blocks shake the ground, causing opponents to spin out and drop their items.

Lightning Cloud Lightning clouds float above you, and after a set amount of time, zap you with lightning. If you hit an opponent before the time runs out, however, you can pass the cloud off.

* During a team race (*page 13*), some of the items won't affect your teammates.

Vinnie's Lair

Game Modes

Mario Kart Wii features four sections, each with different game modes.

Main Menu

Point the cursor over the section you want to enter and press Ⓐ.

Single Player	Choose from four game modes to play alone.
Multiplayer	Choose from four game modes to play in groups of two to four people.
Nintendo WFC (page 14)	Play people from around the world. Each match can hold up to 12 people, with up to two people playing on the same Wii.
Mario Kart Channel (page 19)	Check ranking, tournament, and friend information.

Game Modes

You can access different modes depending on whether you're in the Single Player or Multiplayer section.

	Single Player	Multiplayer
Grand Prix (page 11)	Playable	—
Time Trial (page 12)	Playable	—
VS (page 13)	Playable	Playable
Battle (page 13)	Playable	Playable

Virtum's Lair

Grand Prix

There are eight cups, with each cup featuring four different tracks. Race against 11 other opponents on each track for the best overall standings.

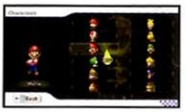
Starting a Race

* As you progress through the game, more characters and vehicles become available.

Class — **Choose from three classes.**

Only karts can race in 50cc matches, only bikes can race in 100cc matches, and both bikes and karts can race in 150cc matches.

Characters — **Choose your driver.**



* As you progress through the game, more characters will become available.

Vehicles — **Choose your vehicle.**

* The type of vehicles available to you depends on the size of your character. Only selectable vehicles will appear.
* As you progress through the game, more vehicles will become available.

Drift — **Choose your drift mode.**

Automatic lets you drift automatically, with no Mini-Turbos. Manual lets you control the drift and gives you the option of Mini-Turbos.

Cups — **Choose a cup to compete in.**

More cups become available as you progress through the game.

Start the race.

Vinn's Lair

Game Screen

Results

You earn points based on your placement in a race. After you complete all four courses, your points are added together to determine your overall ranking. Gold, silver, and bronze trophies are awarded for first, second, and third place overall. Your driving technique will also be ranked.

Ranking

★★★ ★★ ★ A B C D E

Best ← → Worst

Time Trial

Race through a course by yourself to break the existing time record.

Ghosts

When you earn a new Time Trial record, you create a ghost that records your exact path.
After selecting a course, if you choose Race a Ghost, it will appear with you.

Saving a Ghost

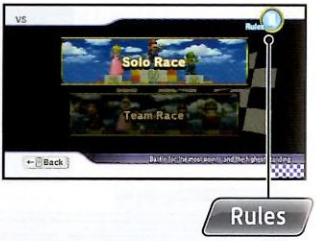
If you beat your fastest time, your race data will automatically be saved as a ghost. You can view your saved ghosts in the Rankings section (*page 21*).

* You can save a single ghost per course for each license. When you succeed in uploading your ghost data for a course, your old ghost is overwritten and can no longer be loaded.

Wiimm's Lair

VS

In Single-Player mode, you will race against CPU players. In Multiplayer mode, two to four players will race.



Race Select

Solo Race Race alone against others for the most total points.

Team Race Split into two teams and compete for the most total points.

VS Rules

Choose Rules and press Ⓐ to set the engine class, CPU difficulty, vehicle types, and much more.

Battle

In Single Player mode, you will battle against CPU players. In Multiplayer mode, two to four players will battle.

* Battles are played in teams. The first team to reach the number set in the win count wins.

Battle Select

Balloon Battle
Pop the other team's balloons. The team with the most points at the end wins.

Coin Runners
The team that collects the most coins wins.

Vimm's Lair

Nintendo WFC

To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail, or home address when communicating with others.

The End User License Agreement that governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy is available in the Wii console's System Settings and online at **support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp**.

Nintendo Wi-Fi Connection

1 By choosing Nintendo WFC 1 Player, one player with one Wii can connect to Nintendo WFC. By choosing Nintendo WFC 2 Player, two players with one Wii can connect to Nintendo WFC. Choose the mode you want to play and press Ⓐ.

*During 2 Player matches, the screen will split into two sections. Player 2 will also register a controller and choose a Mii.

2 The Nintendo WFC screen will appear and you will start to connect to Nintendo WFC.

3 When you are successfully connected, the mode-selection screen will appear. Choose a mode to play and press Ⓐ.

* If you have friends connected to Nintendo WFC while you're connected, the Friends icon will change and the Mii for your friends will change to ☺ or ☺.

Worldwide

Play an opponent from somewhere around the world.

Regional

Play an opponent in your region.

Your rating changes depending on the result of your match.

* Your rating is a number that represents how strong a player you are. It starts at 5000 and goes up if you win a match and down if you lose. You can choose to play against others who have the same approximate rating as you.

Friends

Compete with people registered to your friend roster. The results of friend matches don't affect your rating.

* In order to play with friends, you need to register them to your friend roster (*page 18*).

Continue to page 15.

Continue to page 16.

Vixon's Lair

Worldwide | Regional

Choose from VS or Battle modes (*page 13*).

* In VS races and battles, your ratings are calculated independently. In VS races, you earn a VR (VS Rating), and in battles, you earn a BR (Battle Rating).

1 Choose Game Mode

Choose between race and battle modes.

2 Choose Characters, Vehicles, Drift Mode

Choose your character, vehicle, and drift mode.

3 Find Opponents

Once opponents have been found, you will vote on which course to play. If the person you want to play is in the middle of a race, you will watch the race and then vote on a course after it ends.

4 Vote on a Course or Stage

Vote on a course from the 32 available. After every player has voted, a course will be selected and the race will start.

* In Battle mode, you can choose from 10 stages.

5 View Results

When a race ends, players' ratings will change depending on where they place.

* When a race ends, players return to the check members screen.

Vimm's Lair

Friends

You can compete with faraway friends in a VS race (*page 13*) or battle (*page 13*). Also, you can join a friend who is currently playing online when you're online as well.

* You can choose between playing in teams or by yourself when participating in a VS race.

Hosting a Race

1 Create a Room

To host a race, create a room by selecting Create a Room and pressing Ⓐ.

2 Wait for Friends

Wait until your friends join your room.

* When you want to shut the room down, choose Back and press Ⓐ.
* If you shut the room down, friends that have joined you will either return to the title screen or Friends menu.

Continue to page 17.

Joining a Friend

1 Find a Friend

You can join a friend who is already connected to Nintendo WFC. Choose that friend's Mii and press Ⓐ to confirm.

The Mii's face changes to reflect your friend's status.

2 Check Your Friends' Status and Join a Match

Choose Meet Up and press Ⓐ.

Note: Depending on their status, you may be unable to join some friends.

Join a friend's room and play.

Join a race that your friend is playing (Worldwide or Regional).

Continue to page 15.

Vilma's Lair

Continued from page 16.

3 Send a Message

While waiting in a room for a match to start, you can send messages to friends to discuss simple strategies.

* If there are players in the room who are not registered to your friend roster, the Register icon will appear. Select it and press Ⓐ to ask them to register you as a friend. If the other player accepts, you can register each other without exchanging friend codes.

4 Select a Mode

Choose Close and press Ⓐ to choose the game mode and rules.

4 Wait to Start

You can send messages to your friends while waiting for the game mode and rules to be selected.

5 Choose Characters, Vehicles, Drift Mode

Choose the character, vehicle, and drift mode that you will use during the race.

6 Check the Participants

Confirm the match's participants.

7 Vote on a Course or Stage

See 4 on page 15.

8 End the Race

Until you complete three races, you will return to **7** ***Vote on a Course or Stage***. Once you've completed four races, you will return to **4** ***Wait to Start***.

Vimm's Lair

Find a Friend (Friend Roster)

Your friend roster will display your friends' Miis. By choosing your friends' Miis, you can check their connection status (open room/playing a game, see *page 16*) or check their registration information. You can also delete them from your friend roster.

Choose a Mii to start a Nintendo WFC match.

* You can register up to 30 friends for each license. Choose a Mii that is online and you can join a Nintendo WFC match.

Register a Friend

If you and another person both register each other's friend codes, you will become Mario Kart Wii friends and be able to play together via Nintendo WFC.

1 Exchange friend codes with another player.

2 If you choose Register a Friend, a screen will appear where you will enter a friend code. After entering it, choose OK and press Ⓐ.

3 In order to register each other's friend codes to your friend rosters, you must both connect to Nintendo WFC.

* If both players connect to Nintendo WFC at the same time, they will be registered to one another's friend rosters.
* If one player (P1) connects and disconnects and then the other player (P2) connects later, P1 will be registered to P2's friend roster. For P2 to be registered to P1's friend roster, P1 must connect a second time after P2 has connected. In this case, the hand-keyed friend code will appear on the unregistered player's friend roster.

Unregistered Friend Codes

If the ? display does not change even after both players have connected, the friend code entered may be incorrect. Please delete the ? entry and enter it again.

Your Friend's Mii and Nickname

Friends who aren't completely registered will appear only as friend codes. Once registration is complete, their Miis and nicknames will appear.

Vinny's Lair

Mario Kart Channel

Using WiiConnect24, you can download ghosts and send your ghost to friends. Also, you can get information about tournaments run through the Mario Kart Channel, as well as information about events.

* If you install the Mario Kart Channel in your Wii Menu (*page 5*), you can access each of the channel's features without having the Game Disc inserted. However, if you want to race, you will need to insert the Game Disc into the Wii.

In order to use the features of the Mario Kart Channel, you must first define your Internet connection settings and turn WiiConnect24 on.

Cautions Regarding WiiConnect24

* If you connect to WiiConnect24, there is a possibility that your license name and Mii will be seen by many people. See *page 14* for privacy protection recommendations.

What is WiiConnect24?
WiiConnect24 allows you to stay connected to the Internet, receive data, and exchange messages with friends and family even if your Wii is off.

How to Use the Mario Kart Channel

1. Choose the Mario Kart Channel from either the Main Menu or the Wii Menu and press Ⓐ.

2. If you selected the Mario Kart Channel from the Wii Menu, you will be taken to the Select License screen (*page 6*). Select a license and press Ⓐ to confirm.

Wii Menu
Return to the Wii Menu.

Overall Settings

Vimm's Lair

3 The Mario Kart Channel menu will appear.

Notices

Event information and other notices will be displayed.

* When the "Receive Mario Kart updates" message displays, select it and press Ⓐ to get the latest Mario Kart Channel updates.

* When special notices such as "A tournament is under way" appear, select the notice and press Ⓐ to move to a new screen with information regarding the posted notice.

When you receive a notice regarding tournaments or ghost challenges, the following notices will appear in the Mario Kart Channel.

	You've received an invitation.		A tournament is underway.
	You haven't played a ghost race in a while.		A special ghost is available.

Friends *(page 18)*	Access your friend roster and register friend codes.
Ghosts *(page 21)*	Race against ghosts from all over the world and check ghosts sent from your friends.
Rankings *(page 21)*	Check your rankings and tournament scores and download the ghosts of the worldwide and regional champions.
Tournament *(page 22)*	Participate in tournaments for a limited time.

Friends

Choose Find a Friend to view your friend roster and join friends connected to Nintendo WFC (*page 18*). Choose Register a Friend to enter new friend codes.

* If you access the Mario Kart Channel through the Wii Menu, you can check your friends' status even if a Game Disc isn't inserted into your Wii.

Vinnie's Lair

Ghosts

Ghost Races

Compete in a series of races against ghosts around your skill level.

* Ghosts raced in this mode can't be saved to your downloaded ghost list.

Downloaded Ghost List

Check which ghosts you've downloaded or challenge one to a race. You can also get rid of ghosts you don't want anymore by selecting Erase Ghost.

* Each license can save a maximum of 32 ghosts.

Rankings

Watch replays of your Time Trial or ghost races. The center of the ranking graph represents the average ranking. Miis farther to the left represent slower performances and Miis farther to the right indicate times closer to the fastest records. The number of Miis stacked vertically at a given point on the graph indicates the approximate number of people who have ranked at a given level.

Check the records of the Top 10 players for the course/ranking currently displayed.

* You can't save the ghosts from anyone in the Top 10.

Vimm's Lair

Your Friends' Miis

Your friends' race records are displayed here and are automatically updated through WiiConnect24. When you select one of your friend's Miis, the following options will appear.

Send a Ghost Challenge	Send your ghost as a challenge.
Replay	Watch a replay of your friend's ghost.
Race	Compete against a friend's ghost in Time Trial mode.

* You can send a maximum of five challenges at once.
* If you haven't downloaded records from a particular friend, or that friend hasn't played the selected course in Time Trial mode, no records will appear for them.
* If you haven't received a ghost from your friend as part of a challenge, only the Send a Ghost Challenge option will display.
* When you receive a ghost from a friend, it will be announced via a notice and will be saved to your downloaded ghost list.

Your Mii

Your record for the currently displayed course can be seen here. Select this Mii to play Time Trial mode or view a replay.

Rival Ghosts

Select this option to download and race ghosts that have records just slightly faster than your own for the currently displayed course. You can also view replays.

* Once downloaded, rival Ghosts will save to your downloaded ghost list.

Champion's Mii

Select this option to download and race against the worldwide and regional champion for the currently displayed course. You can also view a replay.

* Once downloaded, each course's champion ghost will save to your downloaded ghost list.

Tournament

Compete in a tournament held for a limited amount of time. To participate, select Tournament from the Mario Kart Channel. Read the notices, then continue to select your character, vehicle, and drift mode and press Ⓐ. After you've finished the race, add your performance to the tournament rankings by selecting Send Your Record.

Emm's Lair

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour l'utilisation avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage d'un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d « archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Vimm's Lair

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne de Service à la Clientèle, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne ou au téléphone, on vous offrira un service en usine express chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original peut être couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantiese produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne de Service à la Clientèle au1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION), (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES MATÉRIAUX DÉFECTUEUX OU DE MAIN-D'OEUVRE DÉFECTUEUSE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALITÉ OU D'USAGE DESTINÉES À UN BUT PRÉCIS, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIES DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pourriez posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

DOLBY PRO LOGIC II

Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez besoin de sélectionner « Surround » dans les options audio du menu sur la console de jeu.

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES
E
CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

Vimm's Lair

TABLE DES MATIÈRES

Commandes	**25**	**Modes de jeu**	**32**
Commencer	**27**	**CWF Nintendo**	**36**
Techniques de conduite	**29**	**Chaîne Mario Kart**	**41**
Objets	**30**		

Commandes

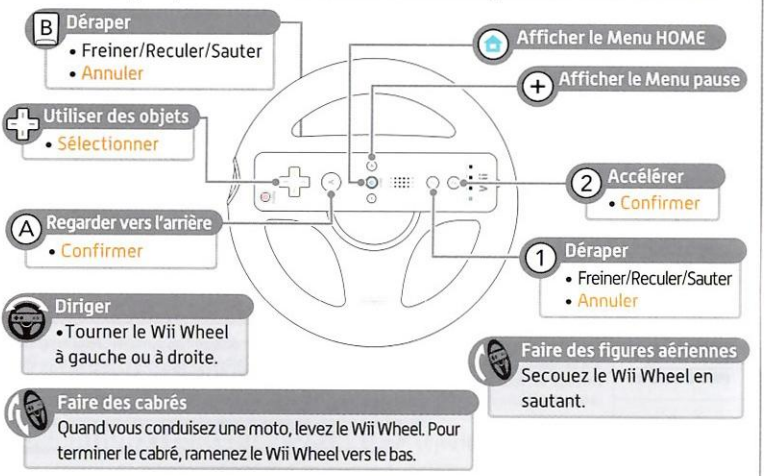
Ce jeu utilise une télécommande Wii™ (soit seule, avec le Wii Wheel™ ou le Nunchuk™), la manette classique (vendue séparément) ou la manette Nintendo GameCube™ (vendue séparément).

* Dans ce mode d'emploi, le schéma de commandes principal sera la télécommande Wii et le Wii Wheel (style Wii Wheel).

* Veuillez voir Techniques de conduite (*page 29*) pour de l'information détaillée sur les commandes.

Télécommande Wii dans le Wii Wheel

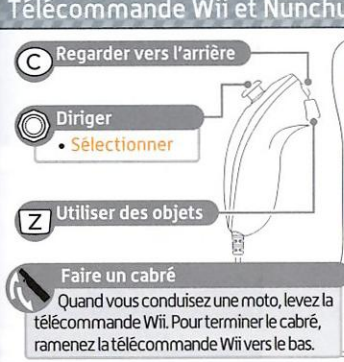
Le texte orange représente les commandes de la navigation à l'écran du menu.


B Déraper
• Freiner/Reculer/Sauter
• Annuler
Afficher le Menu HOME
+ Afficher le Menu pause
Utiliser des objets
• Sélectionner
2 Accélérer
• Confirmer
A Regarder vers l'arrière
• Confirmer
1 Déraper
• Freiner/Reculer/Sauter
• Annuler
Diriger
• Tourner le Wii Wheel à gauche ou à droite.
Faire des figures aériennes
Secouez le Wii Wheel en sautant.
Faire des cabrés
Quand vous conduisez une moto, levez le Wii Wheel. Pour terminer le cabré, ramenez le Wii Wheel vers le bas.

Référez-vous au Mode d'emploi de la Wii et au mode d'emploi de chacune des manettes pour savoir comment brancher la manette.

Vimm's Lair

Télécommande Wii et Nunchuk

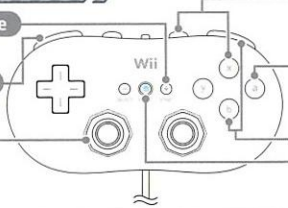


- **C** Regarder vers l'arrière
- Diriger
  - Sélectionner
- **Z** Utiliser des objets
- **A** Accélérer
  - Confirmer
- **B** Déraper
  - Freiner/Reculer/Sauter
  - Annuler
- **+** Afficher le Menu pause
- Afficher le Menu HOME

Faire un cabré
Quand vous conduisez une moto, levez la télécommande Wii. Pour terminer le cabré, ramenez la télécommande Wii vers le bas.

Faire des figures aériennes
Secouez la télécommande Wii en sautant.

Manette classique



- **+** Afficher le Menu pause
- **L** Utiliser des objets
- Diriger
  - Sélectionner
- **X** / **ZR** Regarder vers l'arrière
- **a** Accélérer
  - Confirmer
- **b** / **R** Déraper
  - Freiner/Reculer/Sauter
  - Annuler **b**
- Afficher le Menu HOME

Faire des figures aériennes
Appuyez en sautant.

Faire/Terminer des cabrés
Appuyez vers le haut ou le bas quand vous conduisez une moto.

Manette Nintendo GameCube

- **L** Utiliser des objets
- Diriger
  - Sélectionner
- **B** / **R** Déraper
  - Freiner/Reculer/Sauter
- **X** / **Z** Regarder vers l'arrière
- **A** Accélérer
  - Confirmer
- **START/PAUSE** Afficher le Menu pause

Sélectionner **B** Annuler

Faire/Terminer des cabrés
Appuyez vers le haut ou le bas sur en conduisant une moto.

Faire des figures aériennes
Appuyez en sautant.

Afin d'éviter d'endommager votre console ou votre disque de jeu, ne débranchez pas la manette Nintendo GameCube pendant une partie ou n'éjectez pas le disque de jeu pendant que vous changez la manette Nintendo GameCube.

Vilum's Lair

Commencer

1. Insérez le disque de jeu Mario Kart Wii dans la fente pour disque de jeu. La Wii s'allumera et l'écran à droite s'affichera. Lisez son contenu et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.

   * L'écran à droite s'affichera même si vous insérez un disque de jeu quand la Wii est allumée.

WARNING-HEALTH AND SAFETY
BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
Also online at:
www.nintendo.com/healthsafety/
Press Ⓐ to continue.

2. Quand le Menu Wii s'affiche, pointez le curseur sur la Chaîne Disques et appuyez sur Ⓐ.

3. Quand l'écran de la Chaîne de prévisionnage s'affiche, pointez le curseur sur Démarrer et appuyez sur Ⓐ.

4. Un écran s'affichera indiquant comment attacher la dragonne. Quand vous avez fini de lire les directives, appuyez sur Ⓐ pour poursuivre.

Allow adequate room around you during game play.
Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.
Use the Wii Remote Jacket.

5. Ensuite, l'écran titre s'affichera. Appuyez sur Ⓐ pour vous rendre à l'écran Choix du permis (*page 28*).

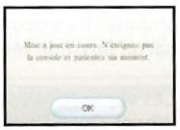
Si vous voulez changer de manette, faites-le à l'écran titre. Si vous la changez sur un écran de menu, l'écran à droite s'affichera et vous devriez appuyer sur Ⓐ pour continuer.

* Vous ne pouvez pas changer de manette au milieu d'une course. De plus, si vous utilisez une manette Nintendo GameCube, vous pouvez seulement la changer à l'écran titre.

Vimm's Lair

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérerez le disque de jeu dans la console pour la première fois, la Wii vérifiera automatiquement que vous avez le menu du système le plus récent et, si nécessaire, un écran de mise à jour du système Wii s'affichera. Appuyez sur OK pour continuer.



Choix du permis

Quand vous jouez pour la première fois, placez le curseur sur un nouveau permis et appuyez sur Ⓐ pour confirmer. Si vous voulez utiliser un permis existant, choisissez-le et appuyez sur Ⓐ pour poursuivre.

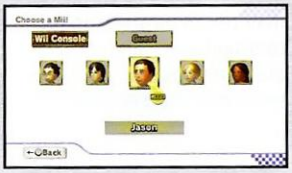
Vous pouvez enregistrer un maximum de quatre permis.

Retour — Retournez à l'écran précédent.

Paramètres — Ici, modifiez une variété de paramètres.

Créer un permis

Si vous choisissez un nouveau permis à l'écran Choix du permis, vous vous rendrez à l'écran Choix du Mii. En plus des six Mii préréglés, vous pourrez choisir n'importe quel Mii de la Chaîne Mii. Après avoir choisi un Mii, votre permis sera prêt et vous vous rendrez au Menu principal (*page 32*).



* Vous pouvez changer le Mii enregistré sous Options du permis.
* Pour de l'information sur comment ajouter des Mii sur votre Chaîne Mii, veuillez consulter la section des caractéristiques (Chaîne Mii) de votre Mode d'emploi de la Wii.

Au sujet des données de sauvegarde

Ce jeu sauvegarde automatiquement et vous avez besoin de 23 blocs de mémoire vide sur la mémoire de votre système Wii. Quand vous terminez une course, vos progrès jusqu'à ce point seront automatiquement sauvegardés sur votre permis.

* Pour de l'information sur comment effacer les données de sauvegarde de la mémoire de votre système Wii, veuillez vous référer à la section des caractéristiques (Options Wii) de votre Mode d'emploi de la Wii.
* N'éteignez pas votre console ou n'appuyez pas sur RESET pendant la sauvegarde.
* Les données de sauvegarde ne peuvent pas être copiées sur une carte SD.

Vitun's Lair

Techniques de conduite

Voici quelques conseils qui vous aideront à améliorer vos techniques de conduite! Il y a deux types de véhicules parmi lesquels choisir : karts et motos, et chacun possède ses propres techniques de conduite.

Les explications pour ces techniques utilisent le schéma de commandes du Wii Wheel. Quand vous utilisez le Wii Wheel, (2) est le bouton d'accélération. Si vous utilisez un autre schéma de commandes, veuillez vous référer aux tableaux de la page 26 pour le bouton correspondant.

Départ turbo

Appuyez et maintenez la pression sur (2) au bon moment pendant le décompte pour emballer votre moteur et vous donner un petit élan de vitesse à la ligne de départ.

Dérapage

Déraper vous permet de faire des virages serrés sans ralentir. Pour déraper, appuyez sur [B] tout en maintenant la pression sur (2) et en tournant pour glisser sur le côté. De plus, en dérapant, vous pouvez changer votre direction en tournant le .

* Si vous sélectionnez Dérapage automatique, vous pouvez déraper en utilisant seulement le .

Mini-turbo

Après avoir dérapé un peu, des étincelles sortiront de vos pneus. Relâchez [B] quand les flammes bleues commencent à apparaître pour obtenir une poussée de vitesse, aussi appelée un Mini-turbo.

* Les Mini-turbos ne sont possibles que lorsque votre mode de dérapage est réglé à Manuel.

Super mini-turbo

Continuez à déraper quand les flammes bleues apparaissent et elles deviendront oranges. Relâchez [B] à ce moment pour activer une poussée de vitesse plus grande, aussi appelée Super mini-turbo.

* Les Super mini-turbos ne sont possibles que lorsque votre mode de dérapage est réglé à Manuel et que vous conduisez un kart.

Figure aérienne

Secouez le Wii Wheel vers le haut, le bas, à gauche ou à droite en quittant une plateforme pour faire une figure aérienne (dans les airs. Les figures réussies vous donnent une petite poussée de vitesse quand vous atterrissez.

Cabré

Inclinez le Wii Wheel vers le haut quand vous conduisez une moto pour faire un cabré et obtenir une poussée de vitesse. Faites attention car il est plus difficile de tourner quand vous faites un cabré. Si un autre véhicule vous frappe pendant votre cabré, vous ralentirez et perdrez le contrôle. Pour sortir du cabré, repoussez simplement votre Wii Wheel vers le bas.

* Vous pouvez seulement faire des cabrés quand vous conduisez une moto.

Vimm's Lair

Objets

Ramassez les objets dans une course pour faire des actions variées.

* Pendant les batailles par équipes (*page 35*), vos objets n'auront aucun effet sur vos coéquipiers.

Obtention d'objets

Passez à travers des blocs d'objets pour les ramasser. L'objet que vous obtenez est déterminé au hasard.

Si vous avez déjà un objet, vous ne pouvez pas en ramasser un autre. Toutefois, si vous équipez un objet, vous pouvez en ramasser un autre.

Utilisation d'objets

Utilisez les objets en appuyant sur ✣.

Équipage d'objets

Vous pouvez équiper certains objets. Quand un objet est équipé, il agit comme un bouclier. Les objets, comme les Triples bananes, peuvent être équipés en appuyant sur ✣ une fois, tandis que d'autres objets, comme la Banane, resteront équipés tant que vous maintenez la pression sur ✣.

Lancer des objets

Vous pouvez lancer des objets vers l'arrière ou l'avant. Pour lancer un objet vers l'avant, appuyez sur ✣. Pour en lancer un derrière vous, appuyez sur ✣.

* Quand vous utilisez des manettes autres que le Wii Wheel, lancez des objets vers l'avant en appuyant sur le bouton pour utiliser les objets tout en appuyant sur le levier de contrôle vers l'avant.

Vous pourriez échapper un objet quand vous vous faites renverser ou tournoyez. Si vous roulez sur un objet échappé, vous ressentirez immédiatement ses effets.

Vinni's Lair

Liste d'objets

Les objets portant un ! peuvent être traînés derrière vous.

Banane/Triples Bananes ! Les véhicules qui roulent sur les bananes tourneieront. Appuyez sur + pour équiper les Triples bananes. Appuyez sur + de nouveau pour les lâcher.

Carapace verte/Triples carapaces vertes ! Quand on les lance, les Carapaces vertes se déplacent en ligne droite. Si vous frappez un véhicule, il se renversera. Appuyez sur + pour équiper les Triples carapaces vertes. Appuyez sur + de nouveau pour les lancer.

Carapace rouge/Triples carapaces rouges ! Les Carapaces rouges se dirigent vers le véhicule le plus près en face de vous. Si vous le frappez, le véhicule se renversera. Appuyez sur + pour équiper les Triples carapaces rouges. Appuyez sur + de nouveau pour les lancer.

Bom-omb ! Quand on les lance, elles explosent après un certain temps ou quand un véhicule fonce dessus. Les véhicules qui sont victimes de l'explosion feront des tonneaux ou tournoieront.

Carapace épineuse Les Carapaces épineuses trouvent le véhicule qui est en première place et explosent lors d'un impact. Tout véhicule victime de l'explosion se renversera ou tournoiera.

Fausse boîte à objets ! Bien qu'elle ressemble à une boîte normale, si un véhicule la frappe, le véhicule se renversera.

Champignon/Triples champignons Les Champignons donnent une petite poussée de vitesse. Les Triples champignons donnent trois poussées de vitesse.

Champignon doré Pour obtenir une poussée de vitesse temporaire, appuyez sur + autant de fois que vous voulez pendant un bref moment.

Bille Balle Les Billes Balles vous laissent filer sur la piste, en renversant tout véhicule que vous frappez en chemin.

Bloups Les Bloups vaporisent de l'huile sur tous les véhicules en avant de vous et réduisent leur visibilité.

Éclair L'Éclair frappe vos adversaires, ce qui les fait tournoyer, échapper leurs objets, rapetisser et conduire plus lentement pendant un moment.

Étoile Les Étoiles vous rendent invincible pendant un moment. Pendant que vous êtes invincible, votre vitesse maximale augmente et vous renverserez tous les véhicules que vous frappez.

Mégachampignon Les Mégachampignons vous changent en géant pendant un bref moment et vous donnent une petite poussée de vitesse. Pendant que vous êtes immense, vous écraserez tous les véhicules se trouvant sur votre chemin.

Bloc POW Les Blocs POW font trembler le sol, ce qui fait tournoyer les adversaires et les fait échapper leurs objets.

Nuage d'éclair Les Nuages d'éclairs flottent au-dessus de vous, et après un moment déterminé, ils vous frappent avec un éclair. Toutefois, si vous frappez un adversaire avant que le temps ne soit écoulé, vous pourrez passer le nuage.

* Pendant une course par équipes (*page 35*), certains objets n'auront aucun effet sur vos coéquipiers.

Vinnie's Lair

Modes de jeu

Mario Kart Wii met en vedette quatre sections, chacune remplie de modes de jeu différents.

Menu principal

Pointez le curseur sur la section que vous voulez explorer et appuyez sur Ⓐ.

Options du permis

Un joueur	Choisissez un des quatre modes de jeu pour jouer seul.
Multijoueur	Choisissez un des quatre modes de jeu pour jouer en groupe de deux à quatre.
CWF Nintendo *(page 36)*	Jouez avec des gens de partout au monde. Chaque partie peut avoir un maximum de 12 personnes, avec un maximum de deux joueurs par Wii.
Chaîne Mario Kart *(page 41)*	Vérifiez l'information des classements, de tournoi et d'amis.

Modes de jeu

Vous pouvez accéder à différents modes selon si vous êtes dans la section Un joueur ou Multijoueur.

	Un joueur	Multijoueur
Grand Prix *(page 33)*	Jouable	—
Contre-la-montre *(page 34)*	Jouable	—
Course VS *(page 35)*	Jouable	Jouable
Bataille *(page 35)*	Jouable	Jouable

Vinnie's Lair

Grand Prix

Il y a huit coupes et chaque coupe présente quatre pistes différentes. Coursez contre 11 adversaires sur chaque piste pour le meilleur classement général.

Commencer une course

* À mesure que vous progressez dans une partie, plus de personnages et de véhicules deviendront disponibles.

Classe

Choisissez parmi trois classes.

Seuls les karts peuvent courser dans des parties de 50cc, seules les motos peuvent courser dans les parties de 100cc et les karts et les motos peuvent courser dans les parties de 150cc.

Personnages

Choisissez votre pilote.

* À mesure que vous progressez dans une partie, de plus en plus de personnages deviendront disponibles.

Véhicules

Choisissez votre véhicule.

* Le type de véhicules disponibles dépend de la taille de votre personnage. Seuls les véhicules sélectionnables apparaîtront.
* À mesure que vous progressez dans une partie, de plus en plus de véhicules deviendront disponibles.

Dérapage

Choisissez votre mode de dérapage.

Automatique vous permet de déraper automatiquement, sans Mini-Turbos. Manuel vous laisse contrôler le dérapage et vous donne l'option des Mini-Turbos.

Coupes

Choisissez une coupe dans laquelle compétitionner.

À mesure que vous progressez dans le jeu, plus de coupes deviendront disponibles.

Commencez la course.

Vimm's Lair

Écran de jeu

Résultats

Vous obtenez des points selon votre place dans une course. Après avoir complété les quatre circuits, vos points seront additionnés pour déterminer votre classement général. Les trophées d'or, d'argent et de bronze sont remis pour la première, deuxième et troisième place. Vos techniques de conduite seront aussi classées.

Classement

★★★ ★★ ★ A B C D E

Meilleur ← → Pire

Contre-la-montre

Faites la course seul sur un circuit en essayant de battre le record de temps existant.

Fantômes

Quand vous obtenez un nouveau record Contre-la-montre, vous créez un fantôme qui enregistre de façon exacte votre chemin.
Après avoir sélectionné un circuit, si vous choisissez Affronter un fantôme, il apparaîtra avec vous.

Sauvegarde d'un fantôme

Si vous battez votre meilleur temps, vos données de course seront automatiquement sauvegardées en tant qu'un fantôme. Vous pouvez voir vos fantômes sauvegardés dans la section Classements (*page 43*).

* Vous pouvez sauvegarder un seul fantôme par circuit pour chaque permis. Quand vous réussissez à téléverser vos fantômes pour un circuit, votre vieux fantôme sera écrasé et ne pourra plus être chargé.

Vinnie's Lair

Course VS

Dans le mode Un joueur, vous affronterez les joueurs de l'ordi. Dans le mode Multijoueur, deux à quatre joueurs feront la course.

Choix de la course

Course solo Faites la course seul contre d'autres personnes et essayez d'obtenir le meilleur pointage.

Course par équipes Divisez-vous en deux équipes et affrontez-vous pour le meilleur pointage total.

Règles VS

Choisissez Règles et appuyez sur Ⓐ pour régler la cylindrée, le niveau de difficulté de l'ordi, les types de véhicule et bien plus.

Bataille

Dans le mode Un joueur, vous affronterez les joueurs de l'ordi. Dans le mode Multijoueur, deux à quatre joueurs combattront.

* Les batailles sont faites en équipe. La première équipe à atteindre le nombre réglé de victoires gagnera.

Choix de la bataille

Ballons éclatés

Bataille de Ballons
Éclatez les ballons de l'autre équipe. L'équipe ayant le plus de points à la fin gagnera.

Pièces ramassées

Pilotes Pièces
L'équipe qui ramassera le plus de pièces gagnera.

Vinnn's Lair

CWF Nintendo

Afin de protéger votre vie privée, ne donnez pas vos renseignements personnels tels que votre nom, numéro de téléphone, date de naissance, âge, école, adresse de courriel ou adresse postale quand vous communiquez avec d'autres personnes.

L'Accord de Permis d'Utilisateur Final qui gouverne les parties en ligne sur la Wii et présente la Politique de Confidentialité Wii est disponible au **support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp**.

Connexion Wi-Fi Nintendo

1 En choisissant CWF Nintendo 1 joueur, un joueur ayant une Wii peut se connecter à la CWF Nintendo. En choisissant CWF Nintendo 2 joueurs, deux joueurs ayant une Wii peuvent se connecter à la CWF Nintendo. Choisissez le mode auquel vous voulez jouer et appuyez sur Ⓐ.

* Pendant les parties à 2 joueurs, l'écran se divisera en deux parties. Le Joueur 2 enregistrera aussi une manette et choisira un Mii.

2 L'écran CWF Nintendo s'affichera et votre connexion à la CWF Nintendo débutera.

3 Quand vous êtes bien connecté, l'écran de sélection du mode s'affichera. Choisissez un mode dans lequel jouer et appuyez sur Ⓐ.

* Si vous avez des amis connectés à la CWF Nintendo pendant que vous êtes connecté, l'icône Amis changera et le Mii de vos amis changera à ☺ ou ☺.

Mondial

Affrontez un adversaire venant de quelque part à travers le monde.

Continental

Affrontez un adversaire de votre région.

Votre classement diffère selon les résultats de votre partie.

* Votre classement est un nombre qui représente votre force en tant que joueur. Ce nombre débute à 5 000 et augmente si vous gagnez une partie et diminue si vous perdez. Vous pouvez choisir de jouer contre d'autres joueurs qui ont un classement semblable au vôtre.

Suite à la page 37.

Amis

Compétitionnez avec des gens enregistrés sur votre liste d'amis. Les résultats des parties amis n'ont aucun effet sur votre classement.

* Afin de jouer avec des amis, vous devrez les enregistrer sur votre liste d'amis (*page 40*).

Suite à la page 38.

Vinnie's Lair

Mondial

Continental

Choisissez les modes Course VS ou Bataille (*page 35*).

* Dans les courses VS et les batailles, vos classements sont calculés indépendamment. Dans les courses VS, vous obtenez des Pts Course (Points Course) et dans batailles, vous obtenez des Pts Bataille (Points Bataille).

1 Choisir le mode de jeu

Choisissez entre les modes course et bataille.

2 Choisir des personnages, véhicules, mode de dérapage

Choisissez vos personnage, véhicule et mode de dérapage.

3 Trouver des adversaires

Une fois que vos adversaires ont été trouvés, vous voterez pour le circuit que vous voulez. Si la personne que vous voulez affronter est au milieu d'une course, vous regarderez la course et quand elle sera terminée, vous voterez pour un circuit.

4 Voter pour un circuit ou une arène

Votez pour un circuit parmi les 32 circuits disponibles. Quand tous les joueurs ont voté, une course sera sélectionnée et la course commencera.

* Dans le mode Bataille, vous pouvez choisir parmi 10 arènes.

5 Voir les résultats

Quand une course se termine, les classements des joueurs changeront selon leur place.

* Quand une course se termine, les joueurs retournent à l'écran de vérification des membres.

Vinnie's Lair

Amis

Vous pouvez compétitionner avec des amis au loin dans une course VS (*page 35*) ou bataille (*page 35*). Vous pouvez également rejoindre un ami qui joue actuellement en ligne quand vous êtes aussi en ligne.

* Vous pouvez choisir entre jouer par équipes ou seul quand vous participez à une course VS.

Héberger une course

1 Créer une salle

Pour héberger une course, créez une salle en choisissant Créer une salle et en appuyant sur Ⓐ.

2 Attendre des amis

Attendez que vos amis se joignent à votre salle.

* Quand vous voulez fermer une salle, choisissez Retour et appuyez sur Ⓐ.
* Si vous fermez une salle, les amis qui se sont joints à vous retourneront à l'écran titre ou à leur liste d'amis respective.

Rejoindre un ami

1 Trouver un ami

Vous pouvez rejoindre un ami qui est déjà connecté à la CWF Nintendo. Choisissez le Mii de cet ami et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.

Le visage du Mii change afin de représenter l'état de l'ami.

2 Vérifier l'état de vos amis et se joindre à une partie

Choisissez Rejoindre un ami et appuyez sur Ⓐ.

N.B.: Selon leur état, vous pourriez être incapable de rejoindre certains amis.

Joignez-vous à la salle d'un ami et jouez.

Joignez-vous à la course à laquelle votre ami joue (Mondial ou Continental).

Suite à la page 39.

Suite à la page 37.

Vinny's Lair

Suite de la page 38

3 Envoyer un message

En attendant dans une salle qu'une partie commence, vous pouvez envoyer des messages à vos amis pour discuter de vos stratégies.

* S'il y a des joueurs dans la salle qui ne sont pas enregistrés sur votre liste d'amis, l'icône Enregistrer s'affichera. Sélectionnez-la et appuyez sur Ⓐ pour lui demander de vous enregistrer en tant qu'ami. Si l'autre joueur accepte, vous pouvez chacun enregistrer l'autre sans avoir à échanger vos codes amis.

4 Sélectionner un mode

Choisissez Fermer et appuyez sur Ⓐ pour choisir le mode de jeu et les règles.

4 Attendre pour commencer

Vous pouvez envoyer des messages à vos amis en attendant que le mode de jeu et les règles soient sélectionnés.

5 Choisir les personnages, véhicules et mode de dérapage

Choisissez le personnage, le véhicule et le mode de dérapage que vous utiliserez pendant la course.

6 Vérifier les participants

Confirmez les participants de la partie.

7 Voter pour un circuit ou une arène

Voyez 4 à la *page 37*.

8 Terminer une course

Jusqu'à ce que vous complétiez les trois courses, vous retournerez à 7 ***Voter pour un circuit ou une arène.*** Quand vous avez compété les quatre courses, vous retournerez à 4 ***Attendre pour commencer.***

Vimm's Lair

Trouver un ami (Liste d'amis)

Votre liste d'amis affichera les Mii de vos amis. En choisissant les Mii de vos amis, vous pouvez vérifier leur état de connexion (salle ouverte/partie en cours, voir *page 38*) ou vérifier leur information d'enregistrement. Vous pouvez aussi les effacer de votre liste d'amis.

Choisissez un Mii pour commencer une partie CWF Nintendo.

* Vous pouvez enregistrer jusqu'à 30 amis pour chaque permis. Choisissez un Mii qui est en ligne et vous pourrez vous joindre à une partie CWF Nintendo.

Enregistrer un ami

Si vous et une autre personne enregistrez tous les deux le code ami de l'autre, vous deviendrez des amis Mario Kart Wii et pourrez jouer ensemble via la CWF Nintendo.

1 Échangez votre code ami avec un autre joueur.

2 Si vous choisissez Enregistrer un ami, un écran s'affichera où vous pourrez entrer un code ami. Après l'avoir entré, choisissez OK et appuyez sur Ⓐ.

3 Afin que chacun puisse enregistrer le code ami de l'autre sur sa liste d'amis, vous devez tous les deux vous connecter à la CWF Nintendo.

* Si les deux joueurs se connectent à la CWF Nintendo en même temps, ils seront tous les deux enregistrés sur la liste d'amis de l'autre.
* Si un joueur (J1) se connecte et se déconnecte et ensuite que l'autre joueur (J2) se connecte plus tard, J1 sera enregistré sur la liste d'amis de J2. Pour que J2 soit enregistré sur la liste d'amis de J1, J1 doit se connecter une seconde fois après que J2 se soit connecté. Dans ce cas, le code ami entré manuellement s'affichera sur la liste d'amis du joueur en tant que non enregistré.

Codes amis non enregistrés

Si l'affichage ? ne change pas même une fois que les deux joueurs se sont connectés, le code ami pourrait avoir été incorrectement entré. Veuillez effacer l'entrée ? et entrez-le de nouveau.

Mii et surnom de votre ami

Les amis qui ne sont pas complètement enregistrés s'afficheront en tant que codes amis seulement. Quand l'enregistrement est complété, leurs Mii et surnoms s'afficheront.

Vitun's Lair

Chaîne Mario Kart

À l'aide de WiiConnect24, vous pouvez télécharger des fantômes et envoyer des fantômes à vos amis. Vous pouvez également obtenir de l'information sur les tournois offerts sur la Chaîne Mario Kart, de même que de l'information sur les événements.

* Si vous installez la Chaîne Mario Kart sur votre Menu Wii (*page 27*), vous pourrez accéder à toutes les propriétés de la chaîne sans même avoir à insérer le disque de jeu. Toutefois, si vous voulez courser, vous devrez insérer le disque de jeu dans la Wii.

Afin d'utiliser les propriétés de la Chaîne Mario Kart, vous devez d'abord définir vos paramètres de connexion à Internet et allumer WiiConnect24.

Avertissements au sujet de WiiConnect24

* Si vous vous connectez à WiiConnect24, le nom de votre permis et votre Mii pourraient être vus par d'autres personnes. Consultez la page 36 pour des recommandations sur la protection de la vie privée.

Qu'est-ce qu'est WiiConnect24?
WiiConnect24 vous permet de demeurer connecté à Internet, de recevoir des données et d'échanger des messages avec vos amis et les membres de votre famille même si votre Wii est éteinte.

Comment utiliser la Chaîne Mario Kart

1. Choisissez la Chaîne Mario Kart depuis le Menu principal ou le Menu Wii et appuyez sur Ⓐ.

2. Si vous avez sélectionné la Chaîne Mario Kart depuis le Menu Wii, vous vous rendrez à l'écran Choix du permis (*page 28*). Sélectionnez un permis et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.

Menu Wii
Retournez au Menu Wii.

Paramètres généraux

Vinm's Lair

3 Le menu Chaîne Mario Kart s'affichera.

Avis

De l'information sur les événements et d'autres avis seront affichés.

* Quand le message « Téléchargez les dernières données! » s'affiche, sélectionnez-le et appuyez sur Ⓐ pour obtenir les toutes dernières mises à jour de la Chaîne Mario Kart.
* Quand des avis spéciaux comme « Un tournoi a commencé! » s'affichent, sélectionnez l'avis et appuyez sur Ⓐ pour ouvrir un nouvel écran contenant toute l'information au sujet de l'avis affiché.

Quand vous recevez un avis concernant les tournois ou les fantômes envoyés en défi, les avis suivants s'afficheront sur la Chaîne Mario Kart.

	Vous avez reçu une invitation.		Un tournoi a commencé!
	Il y a longtemps que vous avez affronté un fantôme.		Un fantôme spécial est disponible!

Amis *(page 40)*	Accédez à votre liste d'amis et enregistrez des codes amis.
Fantômes *(page 43)*	Coursez contre des fantômes venant de partout au monde et vérifiez les fantômes envoyés par vos amis.
Classements *(page 43)*	Vérifiez vos classements et les résultats de tournoi et téléchargez des fantômes des champions mondiaux et continentaux.
Tournoi *(page 44)*	Participez à un tournoi pendant une durée limitée.

Amis

Choisissez Trouver un ami pour voir votre liste d'amis et rejoindre des amis connectés à la CWF Nintendo (page 40). Choisissez Enregistrer un ami pour entrer des nouveaux codes ami.

* Si vous accédez à la Chaîne Mario Kart sur le Menu Wii, vous pouvez vérifier l'état de vos amis même si le disque de jeu n'est pas inséré dans votre Wii.

Vitun's Lair

Fantômes

Affronter un fantôme

Entrez en compétition dans une série de courses contre des fantômes ayant le même niveau d'habileté que vous.

* Les fantômes ayant coursé dans ce mode ne peuvent pas être sauvegardés sur votre liste de fantômes téléchargés.

Liste de fantômes téléchargés

Vérifiez quels fantômes vous avez téléchargés ou mettez-en un au défi. Vous pouvez aussi vous débarrasser des fantômes que vous ne voulez plus en sélectionnant Effacer ce fantôme.

* Chaque permis peut contenir un maximum de 32 fantômes.

Classements

Regardez les vidéos en rediffusion de vos courses Contre-la-montre ou fantôme. Le centre du graphique des classements représente le classement moyen. Les Mii les plus à gauche représentent les performances les plus lentes et les Mii à droite indiquent un temps plus rapproché des records. Le nombre de Mii empilés verticalement à un certain point sur le graphique indique le nombre approximatif de personnes qui se sont classées à un niveau donné.

Vérifiez les records des joueurs des 10 Meilleurs pour le circuit/classement actuellement affichés.

* Vous ne pouvez pas sauvegarder les fantômes des joueurs des 10 Meilleurs.

Vimm's Lair

Les Mii de vos amis

Les résultats de course de vos amis sont affichés ici et sont automatiquement mis à jour via WiiConnect24. Quand vous sélectionnez un des Mii de vos amis, les options suivantes s'afficheront.

Envoyer votre fantôme	Envoyez un fantôme comme défi.
Revoir la course	Revoyez la course du fantôme de votre ami.
Affronter ce fantôme	Compétitionnez contre le fantôme d'un ami dans le mode Contre-la-montre.

* Vous pouvez envoyer un maximum de cinq défis à la fois.

* Si vous n'avez pas téléchargé les records d'un ami en particulier ou que cet ami n'a pas joué sur le circuit sélectionné dans le mode Contre-la-montre, aucun record ne s'affichera pour lui.

* Si vous n'avez pas reçu un fantôme de votre ami en tant que partie d'un défi, l'option Envoyer un fantôme en défi sera la seule option affichée.

* Quand vous recevez un fantôme d'un ami, il sera annoncé avec un avis et sera sauvegardé sur votre liste de fantômes téléchargés.

Votre Mii

Votre record pour le circuit actuellement affiché peut être vu ici. Sélectionnez ce Mii pour jouer en mode Contre-la-montre ou pour revoir une course.

Fantômes rivaux

Sélectionnez cette option pour télécharger et affronter des fantômes qui ont des records juste un peu plus élevés que les vôtres pour le circuit actuellement affiché. Vous pouvez aussi revoir des courses.

* Une fois téléchargés, les fantômes rivaux seront sauvegardés sur votre liste de fantômes téléchargés.

Mii du champion

Sélectionnez cette option pour télécharger et affronter le champion mondial ou continental pour le circuit actuellement affiché. Vous pouvez aussi revoir des courses.

* Une fois téléchargé, le fantôme du champion de chaque circuit sera sauvegardé sur votre liste de fantômes téléchargés.

Tournoi

Compétitionnez dans un tournoi tenu pour un temps limité. Pour participer, sélectionnez Tournoi sur la Chaîne Mario Kart. Lisez les avis, puis continuez à sélectionner votre personnage, véhicule et mode de dérapage et appuyez sur Ⓐ. Après avoir complété la course, ajoutez votre performance aux classements du tournoi en sélectionnant Envoyer votre record.

Vrum's Lair

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓNDE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ AVISO - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

Vimm's Lair

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-Q

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de materialy fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA
Por favor trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELECTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERIODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canada.

DOLBY PRO LOGIC II

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede que necesites activar la opción "Surround" dentro de las opciones de sonido de la consola.

Vimm's Lair

Índice

Controles	47	Modos de Juego	54
Cómo Empezar	29	CWF de Nintendo	58
Técnicas de Manejo	51	Canal Mario Kart	63
Objetos	52		

Controles

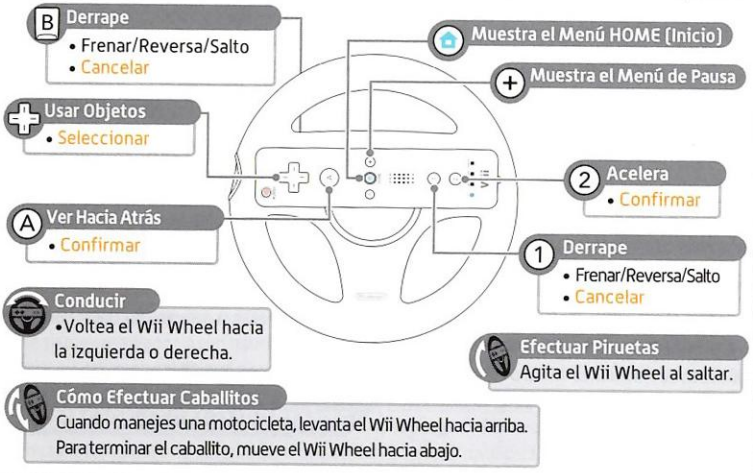
Este juego usa el Control Remoto Wii™ (ya sea por sí mismo, o con el accesorio Wii Wheel™, o el Nunchuk™), Control Clásico (se vende por separado), o el Control de Nintendo GameCube™ (se vende por separado).

* En este manual, la combinación principal de controles será con el Control Remoto Wii y el Wii Wheel (estilo Wii Wheel).

* Consulta la sección de Técnicas de Manejo (página 51) para información detallada de los controles.

Control Remoto Wii dentro del Wii Wheel

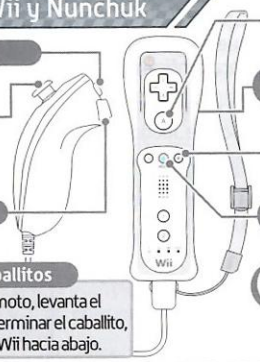
El texto anaranjado representa el control durante la navegación del menú en pantalla.



Consulta el Manual de Operaciones de la consola Wii y el manual de cada uno de los controles para ver cómo conectar los controles.

Vinm's Lair

Control Remoto Wii y Nunchuk

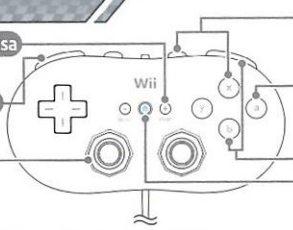


- **C** Ver Hacia Atrás
- Conducir
  - Seleccionar
- **Z** Usar Objetos
- **A** Acelerar
  - Confirmar
- **B** Derrape
  - Frenar/Reversa/Salto
  - Cancelar
- **+** Muestra el Menú de Pausa
- Muestra el Menú HOME (Inicio)

Cómo Efectuar Caballitos
Cuando manejes una moto, levanta el Control Remoto Wii. Para terminar el caballito, mueve el Control Remoto Wii hacia abajo.

Efectuar Piruetas
Agita el Control Remoto Wii al saltar.

Control Clásico



- **+** Muestra el Menú de Pausa
- **L** Usar Objetos
- Conducir
  - Seleccionar
- **X** / **ZR** Ver Hacia Atrás
- **a** Acelerar
  - Confirmar
- **b** / **R** Derrape
  - Frenar/Reversa/Salto
  - Cancelar **b**
- Mostrar el Menú HOME (Inicio)

Efectuar Piruetas
Oprime al saltar.

Efectuar/Terminar Caballitos
Oprime hacia arriba o abajo al conducir una motocicleta.

Control de Nintendo GameCube

- **L** Usar Objetos
- Conducir
  - Seleccionar
- **B** / **R** Derrape
  - Frenar/Reversa/Salto
- **X** / **Z** Ver Hacia Atrás
- **A** Acelerar
  - Confirmar
- START/PAUSE
  Mostrar el Menú de Pausa

Seleccionar **B** Cancelar

Efectuar/Terminar Caballitos
Oprime hacia arriba o abajo al conducir una motocicleta.

Efectuar Piruetas
Oprime al saltar

Para prevenir daños a tu consola y a tu Disco de Juego, no jales el Control de Nintendo GameCube al jugar ni saques el Disco de Juego mientras cambias el Control de Nintendo GameCube.

Vinni's Lair

Cómo Empezar

1. Inserta el Disco de Juego de Mario Kart Wii dentro de la ranura para discos. La consola Wii se encenderá, y aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha. Lee su contenido y oprime Ⓐ para confirmar.

   * La pantalla que se muestra a la derecha aparecerá aunque hayas insertado el Disco de Juego mientras la consola esté encendida.

WARNING-HEALTH AND SAFETY
BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
Also online at
www.nintendo.com/healthsafety/
Press Ⓐ to continue.

2. Cuando aparezca el Menú de Wii, señala con el cursor hacia el Canal Disco y oprime Ⓐ.

3. Cuando aparezca la Pantalla Preliminar del Canal, señala con el cursor hacia Comenzar y oprime Ⓐ.

4. Aparecerá una pantalla que te mostrará cómo ponerte la Correa de Muñeca. Cuando termines de leer las instrucciones, oprime Ⓐ para continuar.

Allow adequate room around you during game play.
Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.
Use the Wii Remote Jacket.

5. Después aparecerá la pantalla de título. Oprime Ⓐ para ir a la pantalla de Selección de Licencia (página 50).

Si quieres cambiar de control, hazlo cuando estés en la pantalla de título. Si lo cambias cuando estés en una pantalla de menú, aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha, y tendrás que oprimir Ⓐ para continuar.

* No podrás cambiar de control durante una carrera. También, si estás usando un Control de Nintendo GameCube, solamente lo podrás cambiar cuando estés en la pantalla de título.

Vimm's Lair

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

Por favor ten en cuenta que al colocar primero el Disco de Juego en la consola Wii, el sistema verificará si tienes el menú del sistema más reciente, y de ser necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Para continuar presiona ACEPTAR.

Seleccionar Licencia

Cuando juegues por primera vez, coloca el cursor sobre una licencia nueva y oprime Ⓐ para confirmar. Si quieres usar una licencia existente, selecciónala y oprime Ⓐ para continuar.

Puedes registrar hasta cuatro licencias.

Atrás

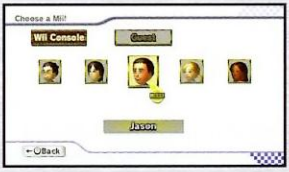
Regresa a la pantalla anterior.

Ajustes

Aquí puedes cambiar varios ajustes.

Crear una Licencia

Si eliges una licencia nueva en la pantalla de Selección de Licencia, irás a la pantalla de Selección de Mii. Aparte de los seis Miis presentes, podrás elegir cualquier Mii del Canal Mii. Después de seleccionar un Mii, tu licencia estará lista e irás al Menú Principal (página 54).



* Puedes cambiar al Mii registrado en la sección de Ajustes de Licencia.
* Para información de cómo agregar Miis a tu Canal Mii, lee la sección de funciones (Canal Mii) de tu Manual de Operaciones de la consola Wii.

Acerca de los Datos Guardados

Este juego guarda automáticamente, y necesitarás 23 bloques de espacio vacío en la memoria de la consola Wii. Cuando termines una carrera, tu progreso hasta ese momento será automáticamente guardado en tu licencia.

* Para información de cómo borrar datos guardados de la memoria de la consola Wii, lee la sección de funciones (Opciones de Wii) del Manual de Operaciones de la consola Wii.
* No apagues la energía ni oprimas RESET mientras estés guardando.
* Los datos guardados no se podrán copiar a una Tarjeta SD.

Vinny's Lair

Técnicas de Manejo

¡Aquí encontrarás algunas sugerencias para ayudarte a mejorar tus habilidades de manejo! Existen dos tipos de vehículos que puedes elegir, karts y motos, y cada uno tiene su propia técnica de manejo.

Para la explicación de estas técnicas se ha utilizado la combinación de Wii Wheel. Cuando uses el Wii Wheel, (2) será el botón de aceleración. Al usar cualquier otra combinación de controles, consulta la demostración de controles en la página 48 para ver el botón correspondiente.

Salida Turbo

Oprime y mantén oprimido (2) en el momento justo durante la cuenta regresiva para acelerar tu motor y darte un empujón de velocidad en la línea de salida.

Derrape

Derrapar te permite darte la vuelta en una esquina cerrada sin tener que disminuir la velocidad. Para derrapar, oprime [B] mientras oprimes (2) al darte la vuelta o resbalarte hacia un lado. También podrás cambiar tu dirección al voltear mientras te deslizas.

* Si seleccionas Derrape Automático, podrás deslizarte con solo usar .

Mini-Turbo

Después de derrapar un poco, a tus llantas les saldrán chispas. Suelta [B] cuando llamas azules empiecen a salir para darte un empujón de velocidad, también llamado un Mini-Turbo.

* Solo podrás hacer un Mini-Turbo cuando el modo de derrape esté configurado al modo Manual.

Super Mini-Turbo

Continúa derrapando después que las llamas azules aparezcan, y estas se convertirán en llamas anaranjadas. Suelta [B] en este momento para activar un empujón mayor de velocidad, también conocido como un Super Mini-Turbo.

* Solo podrás hacer un Super Mini-Turbo cuando el modo de derrape esté configurado al modo Manual.

Pirueta

Agita el Wii Wheel hacia arriba, abajo, derecha o izquierda al despegar de la plataforma para efectuar una pirueta en el aire. Si lo haces bien, recibirás un pequeño empujón de velocidad cuando aterrices.

Caballitos

Inclina el Wii Wheel hacia arriba cuando manejes una moto para efectuar un caballito y obtener un empujón de velocidad. Ten cuidado, porque es más difícil darte una vuelta al hacer un caballito. Si otro vehículo te golpea mientras haces el caballito, perderás velocidad y control. Para abandonar el caballito, simplemente presiona tu Wii Wheel hacia abajo.

* Solamente puedes efectuar caballitos cuando manejes una moto.

Vinni's Lair

Objetos

Reúne objetos durante la carrera para efectuar varias acciones.

* Durante las batallas en equipo (página 57), tus objetos no afectarán a tus compañeros del equipo.

Cómo Reunir Objetos

Pasa a través de los bloques de objetos para recogerlos. El objeto que obtengas se determina al azar.

Si ya tienes un objeto, no podrás elegir otro. Sin embargo, si equipas un objeto, podrás recoger otro.

Cómo Usar Objetos

Usa objetos al oprimir ✣.

Cómo Equipar Objetos

Puedes equipar ciertos objetos. Cuando equipas un objeto, este actúa como un escudo. Objetos como el Triple Plátano se podrán equipar al oprimir ✣ una vez, mientras que otros, como el Plátano, solamente se mantendrán equipados mientras oprimas ✣.

Cómo Lanzar Objetos

Puedes lanzar algunos objetos hacia atrás o adelante. Para lanzar un objeto hacia adelante, oprime ✣. Para lanzar un objeto hacia atrás, oprime ✣.

* Al usar otros controles aparte del Wii Wheel, lanza objetos hacia adelante al oprimir el botón ✣ para usar objetos mientras que oprimes la Palanca de Control hacia adelante.

Puede que se te caiga un objeto si te volteas o te giras. Si manejas sobre el objeto que se te haya caído, sentirás sus efectos inmediatamente.

Vinum's Lair

Lista de Objetos

Podrás arrastrar los objetos con ! detrás de ti.

Plátano/Triple Plátano ! Los vehículos que pasen sobre los plátanos girarán fuera de control. Oprime ✣ para equipar los Triples Plátanos. Oprime ✣ de nuevo para soltarlos.

Caparazón verde/Triple caparazón verde ! Los caparazones verdes se mueven en líneas rectas cuando son arrojados. Si le pegas a un vehículo, este se revolcará. Oprime ✣ para equipar Triples caparazones rojos. Oprime ✣ de nuevo para arrojarlos.

Caparazón rojo/Triple caparazón rojo ! Los Caparazones Rojos se acercan al vehículo más cercano que esté delante de ti. Si le pegas, el vehículo se revolcará. Oprime ✣ para equipar Triples caparazones rojos. Oprime ✣ de nuevo para arrojarlos.

Bob-omba ! Al arrojarlos, estos objetos explotarán después de un cierto tiempo o cuando un vehículo los atropelle. Los vehículos que pasen por la explosión girarán o se revolcarán.

Caparazón Azul Los Caparazones Azules encuentran al vehículo en primer lugar y explotan al tocarlo. Cualquier vehículo dentro de la explosión se revolcará o girará.

Bloque Sorpresa ! Aunque parezcan Bloques de Objetos comunes, los vehículos se revolcarán si chocan contra uno de ellos.

Champiñón/Triple Champiñón Los champiñones te dan un breve empujón de velocidad. El Triple Champiñón te da tres empujones de velocidad.

Champiñón Dorado Para un empujón de velocidad temporal, oprime ✣ cuantas veces quieras por un corto tiempo.

Bill Bala Bill Balas te permiten volar automáticamente a través del recorrido, tumbando cualquier vehículo que toques en el camino.

Blooper Los Bloopers rocían tinta sobre todos los vehículos que están delante de ti y disminuyen su visibilidad.

Rayo El rayo electrocuta a tus adversarios, causando que giren, tiren todos sus objetos, se encojan, y manejen más lento durante un tiempo.

Estrella Las Estrellas te vuelven invencible por un momento. Mientras seas invencible, tu velocidad máxima aumentará y tumbarás a cualquier vehículo que toques.

Megachampiñón Los Megachampiñones te convierten en un gigante por un corto plazo y te dan un empujón de velocidad breve. Mientras seas un gigante, podrás aplanar cualquier vehículo que se encuentre en tu camino.

Bloque POW Los Bloques POW hacen que el piso tiemble, causando que los adversarios giren y tiren sus objetos.

Nube de Rayos Nubes de Rayos flotan por encima de ti, y después de cierta cantidad de tiempo, te electrocutan con un rayo. Pero si le pegas a un adversario antes que el tiempo se termine, podrás pasar a la nube.

* Durante las carreras de equipo (página 57), algunos de los objetos no afectarán a tus compañeros de equipo.

Vimm's Lair

Modos del Juego

Mario Kart Wii presenta cuatro secciones, cada una con diferentes modos de juego.

Menú Principal

Señala con el cursor a la sección que quieres elegir y oprime Ⓐ.

Un Jugador	Elige entre cuatro modos de juego para jugar solo.
Multijugador	Elige entre cuatro modos de juego para jugar en equipos de dos a cuatro personas.
CWF de Nintendo *(Página58)*	Juega contra personas de todos lados del mundo. Cada carrera puede tener hasta 12 personas, con un máximo de dos personas jugando en la misma consola Wii.
Canal Mario Kart *(Página 59)*	Revisa información de clasificaciones, torneos, e información de amigos.

Modos del Juego

Puedes entrar a diferentes modos dependiendo si estás en las secciones de Un Jugador o Multijugador.

	Un Jugador	Multijugador
Grand Prix *(Página 55)*	Se puede jugar	—
Contrarreloj *(Página 56)*	Se puede jugar	—
VS. *(Página 57)*	Se puede jugar	Se puede jugar
Batalla	Se puede jugar	Se puede jugar

Vitun's Lair

Grand Prix

Existen cuatro copas, y cada copa presenta cuatros circuitos. Compite contra 11 adversarios en cada uno para quedar en la mejor posición.

Cómo Comenzar una Carrera

* Entre más avances en el juego, aparecerán más personajes y vehículos.

Cilindrada — **Elige entre tres cilindradas.**

Solo los karts pueden correr en carreras de 50cc, y solo las motos pueden correr en carreras de 100cc. Puedes correr con los karts y las motos en carreras de 150cc.

Personajes — **Elige a tu conductor.**

* Entre más avances en el juego, aparecerán más personajes y vehículos.

Vehículos — **Elige tu vehículo.**

* El tipo de vehículo disponible depende en el tamaño de tu personaje. Solamente aparecerán los vehículos que puedas escoger.
* Entre más avances en el juego, aparecerán más personajes y vehículos.

Derrape — **Elige tu modo de derrape.**

El modo automático te permite derrapar automáticamente, sin Mini-Turbos. El modo manual te permite controlar el derrape y te da la opción de Mini-Turbos.

Copas — **Elige la Copa en la que quieras competir.**

Otras Copas se harán disponibles entre más avances en el juego.

Comienza la carrera.

Vimm's Lair

Pantalla del Juego

Resultados

Te ganarás puntos dependiendo de tu posición en la carrera. Después de completar los cuatro circuitos, tus puntos se sumarán para determinar tu clasificación promedia. Trofeos de oro, plata, y bronce se les otorgarán a los que queden en primer, segundo, y tercer lugar respectivamente. Tu técnica de manejo también se calificará.

Clasificación

★★★ ★★ ★ A B C D E

Mejor ⟷ Peor

Contrarreloj

Compite solo en un circuito para batir el récord de tiempo existente.

Fantasmas

Cuando alcances un nuevo récord en una Contrarreloj, crearás un fantasma que graba tu camino exacto. Después de seleccionar el circuito, si eliges Correr contra Fantasma, este aparecerá contigo.

Cómo Guardar un Fantasma

Si puedes superar el tiempo más rápido, tus datos de la carrera se guardarán automáticamente y se guardarán como un fantasma. Podrás ver a tus fantasmas guardados en la sección de Clasificaciones (página 65).

* Puedes guardar a un solo fantasma por circuito en cada licencia. Cuando logres subir los datos de fantasma de un circuito, el fantasma anterior será reemplazado y no se podrá subir de nuevo.

Vinni's Lair

VS.

En el modo de Un Jugador, competirás contra cada jugador de la CPU. En el modo de Multijugador, competirán dos a cuatro jugadores.

Selección de Carrera

Carrera en Solitario Compite solo contra otros para obtener el mayor total de puntos.

Carrera en Equipos Divídete en dos equipos y compite por el mayor total de puntos.

Reglas de VS.

Elige las Reglas y oprime Ⓐ para fijar la cilindrada, dificultad de CPU, tipos de vehículos, y mucho más.

Batalla

En el modo de Un Jugador, competirás contra jugadores de la CPU. En el modo de Multijugador, dos o cuatro jugadores competirán.

* Las Batallas se juegan en equipos. El primer equipo en alcanzar el número fijado gana.

Selección de Batalla

Batalla de Globos
Revienta los globos del otro equipo. El equipo con la mayoría de puntos al final ganará.

Carrera de Monedas
El equipo que reúna la mayoría de monedas ganará.

Vimm's Lair

CWF de Nintendo

Para proteger tu privacidad, no des tu información personal tal como tu apellido, número telefónico, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico, o tu dirección física cuando te comuniques con otros.

El Acuerdo de Licencia de Usuario Wii el cual gobierna Juego en línea y establece la Política de Privacidad de Wii se encuentra disponible a través de la sección de Opciones de Wii y en línea en la dirección **support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp**.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

1 Al elegir CWF de Nintendo - 1 Jugador, un jugador con una consola Wii se conectará a la CWF de Nintendo. Al elegir CWF de Nintendo - 2 Jugadores, dos jugadores con una consola Wii se podrán conectar a la CWF de Nintendo. Elige el modo que quieras jugar y oprime Ⓐ.

* Durante carreras de 2 Jugadores, la pantalla se dividirá en dos secciones. El Jugador 2 también registrará un control y escogerá a un Mii.

2 La pantalla de la CWF de Nintendo aparecerá y comenzarás a conectarte a la CWF de Nintendo.

3 Cuando te hayas conectado, la pantalla de selección de modos aparecerá. Elige un modo para jugar y oprime Ⓐ.

* Si tienes amigos conectados a la CWF de Nintendo mientras que tú también estés conectado, el ícono de Amigos cambiará y el Mii de tus amigos cambiarán a ☺ o a ☺.

Mundial

Juega contra un adversario de cualquier parte del mundo.

Continental

Juega contra un adversario en tu misma región.

Tus puntos cambiarán dependiendo del resultado de tu carrera.

* Tus puntos representan lo fuerte que eres como jugador. Comienza en 5000, sube si ganas una carrera y baja si pierdes. Puedes elegir jugar contra otros jugadores que tengan una puntuación similar a la tuya.

Amigos

Compite contra personas registradas en tu Lista de Amigos. El resultado de las carreras entre amigos no afectará tu puntuación.

* Para poder jugar con tus amigos, necesitarás registrarlos a tu lista de amigos (página 62).

Continua en la página 59.

Continua en la página 60.

Vimm's Lair

Mundial

Continental

Elige entre los modos de VS. o Batalla (página 57).

* En batallas y carreras de VS., tu puntuación se calculará independientemente. En carreras de VS., te ganarás Ptos. carreras (PC), y en batallas, te ganarás Ptos. batallas (PB).

1 Elige el Modo de Juego

Elige entre los modos de carrera y batalla.

2 Elige Personajes, Vehículos, y Modo de Derrape

Elige a tu personaje, vehículo, y modo de derrape.

3 Encontrar Oponentes

Una vez que hayas encontrado oponentes, votarás para ver en qué circuito jugarás. Si la persona con la que quieres jugar está en medio de una carrera, podrás ver la carrera y luego votar por el circuito después que termine.

4 Vota por un Circuito o Escenario

Vota por uno de los 32 circuitos disponibles. Después que cada jugador haya votado, se elegirá el circuito y comenzará la carrera.

* Podrás seleccionar entre 10 escenarios en el modo de Batalla.

5 Ve los Resultados

Cuando la carrera termine, la puntuación de cada jugador se decidirá dependiendo de su posición.

* Cuando una carrera termina, los jugadores regresan a la pantalla de Corredores.

Vinn's Lair

Amigos

Puedes competir con amigos lejanos en una carrera VS. (página 57) o en una batalla (página 57). Adicionalmente, podrás unirte con amigos quienes estén jugando en línea una vez que tú también te conectes.

* Puedes elegir jugar en equipos o tú solo al participar en una carrera VS.

Facilitar una Carrera

1 Crea una Sala

Para poder facilitar una carrera, crea una sala al seleccionar Crea una Sala y oprime Ⓐ.

2 Espera a tus Amigos

Espera a que tus amigos entren a tu sala.

* Cuando quieras cerrar la sala, elige Volver y oprime Ⓐ.
* Si cierras la sala, los jugadores que estaban dentro volverán a la pantalla principal o a su lista de amigos.

Unirte a un Amigo

1 Lista de Amigos

Puedes unirte a un amigo quien ya esté conectado a la CWF de Nintendo. Elige al Mii de tu amigo y oprime Ⓐ para confirmar.

La cara del Mii cambiará para mostrar el estatus de tu amigo.

2 Comprueba el Estatus de tus Amigos y Únete a una Partida

Elige Unirse a Amigo y oprime Ⓐ.

Note: Dependiendo en su estatus, es posible que no puedas unirte a algunos amigos.

Únete a la sala de un amigo y juega.

Únete a la sala de un amigo y juega. (Mundial o Continental).

Continua a la página 61.

Continua a la página 59.

Vimm's Lair

Continuado de la página 60.

3 Envía un Mensaje

Mientras esperas en la sala para que la carrera comience, puedes enviar mensajes a tus amigos para hablar de estrategia.

* El ícono de Añadir Amigos aparecerá si hay otros jugadores en la sala quienes no estén registrados en tu Lista de Amigos. Selecciónalo y oprime Ⓐ para preguntarles si te quieren registrar como su amigo. Si el otro jugador acepta, se podrán registrar sin tener que intercambiar claves de amigo.

4 Selecciona un Modo

Elige Empezar el Juego y oprime Ⓐ para elegir el modo de juego y las reglas.

4 Espera a que Comience el Juego

Puedes enviarles mensajes a tus amigos mientras esperas a que el modo de juego y las reglas sean seleccionados.

5 Elige Personajes, Vehículos, y Modo de Derrape

Elige al personaje, vehículo, y modo de derrape que quieras usar durante la carrera.

6 Ve a los Participantes

Confirma a los participantes de la carrera.

7 Vota por un Circuito o un Escenario

Ve 4 en la página 59.

8 Termina la Carrera

Regresarás al paso 7 Vota por un Circuito o Escenario hasta que completes tres carreras. Una vez que hayas completado cuatro carreras, regresarás al paso 4 Espera a que Comience el Juego.

Vimm's Lair

Lista de Amigos

Tu Lista de Amigos mostrará a los Miis de tus amigos. Al elegir los Miis de tus amigos, podrás revisar el estatus de conexión de cada uno (sala abierta/jugando, ve página 60) o revisa su información de registro. También podrás borrarlos de tu lista de amigos.

Elige a un Mii para comenzar la carrera de la CWF de Nintendo.

* Puedes registrar hasta 30 amigos por cada licencia. Elige a un Mii que esté en línea y podrás unirte a una carrera de la CWF de Nintendo.

Registra a un Amigo

Si otra persona y tú registran sus claves de amigos respectivamente, se convertirán en amigos en Mario Kart Wii y podrán jugar juntos a través de la CWF de Nintendo.

1 Intercambia claves de amigo con otro jugador.

2 Si eliges Añadir Amigo, aparecerá una pantalla donde podrás ingresar una clave de amigo. Después de ingresarlo, elige OK y oprime Ⓐ.

3 Para poder registrar sus claves de amigo en sus listas de amigos, primero tendrán que estar conectados a la CWF de Nintendo.

* Si ambos jugadores se conectan a la CWF de Nintendo al mismo tiempo, ambos quedarán registrados en la lista de amigos del otro jugador.
* Si un jugador (J1) se conecta y se desconecta y luego otro jugador (J2) se conecta después, el J1 se registrará a la lista de amigos del J2. Para que el J2 se registre a la lista de amigos del J1, el J1 se tendrá que conectar por segunda vez después que el J2 se haya conectado. En este caso, la clave de amigo ingresado manualmente aparecerá en la lista de amigos del jugador no registrado.

Claves de Amigos No Registradas

Si la exposición de ? no cambia aun después que ambos jugadores se hayan conectado, es posible que la clave de amigo ingresada esté incorrecta. Borra el ingreso de ? e intenta ingresarlo de nuevo.

El Mii de tu Amigo y el Apodo

Los amigos que no se hayan registrado completamente aparecerán solo como claves de amigo. Sus Miis y sus apodos aparecerán una vez que completen su registro.

Vinny's Lair

Canal Mario Kart

Al usar WiiConnect24, podrás descargar fantasmas y enviarles tus fantasmas a tus amigos. Además, podrás obtener información acerca de los torneos por medio del Canal Mario Kart, al igual que información acerca de eventos.

* Si instalas el Canal Mario Kart a tu Menú de Wii (página 49), podrás entrar a todas las funciones del canal sin necesidad de tener el Disco de Juego insertado. Sin embargo, si deseas jugar, tendrás que insertar el Disco de Juego dentro de la consola Wii.

Para poder usar las funciones del Canal Mario Kart, primero tendrás que definir las configuraciones de la conexión al Internet y activar WiiConnect24.

Aviso Acerca de WiiConnect24

* Al conectarte a WiiConnect24, existe la posibilidad que muchas otras personas puedan ver el nombre de tu licencia y de tu Mii. Ve la página 58 para las recomendaciones de protección de privacidad.

¿Qué es WiiConnect24?
WiiConnect24 te permite mantenerte conectado al Internet, recibir datos, e intercambiar mensajes con amigos y parientes aún cuando tu consola Wii esté apagada.

Cómo Usar el Canal Mario Kart

1. Selecciona el Canal Mario Kart desde el Menú Principal o el Menú de Wii y oprime Ⓐ.

2. Si seleccionaste el Canal Mario Kart desde el Menú de Wii, se te tomará a la pantalla de Selección de Licencia (página 50). Selecciona una licencia y oprime Ⓐ para confirmar tu selección.

Menú de Wii
Regresa al Menú de Wii

Ajustes Generales

Vimm's Lair

3 El menú del Canal Mario Kart aparecerá.

Avisos

Aquí se mostrará información de eventos y otros avisos.

* Cuando el mensaje de "Recibe actualizaciones del Canal Mario Kart" aparezca, selecciónalo y oprime Ⓐ para obtener las últimas actualizaciones del Canal Mario Kart.

* Cuando aparezcan avisos especiales como "¡Ha empezado un torneo!", selecciónalo y oprime Ⓐ para ir a una nueva pantalla con información acerca del aviso publicado.

Cuando recibas un aviso acerca de torneos o retos de fantasmas, el siguiente aviso aparecerá en el Canal Mario Kart.

	Recibiste una invitación.		¡Ha empezado un torneo!
	No has jugado una carrera de fantasma desde hace tiempo.		Un fantasma especial ya está disponible.

Amigos *(Página 62)*	Revisa tu lista de amigos y registra claves de amigos.
Fantasmas *(Página 65)*	Compite contra fantasmas de todas partes del mundo y revisa los fantasmas enviados por tus amigos.
Clasificaciones *(Página 65)*	Revisa tus clasificaciones y puntuación de torneos y descarga los fantasmas de los campeones Mundiales y Continentales.
Torneo *(Página 66)*	Participa en torneos por un tiempo limitado.

Amigos

Elige Lista de Amigos para ver tu lista de amigos y unirte a tus amigos que estén conectados a la CWF de Nintendo (página 62). Elige Añadir amigo para ingresar nuevas claves de amigo.

* Si entras al Canal Mario Kart a través del Menú de Wii, podrás revisar el estatus de tus amigos aunque no tengas el Disco de Juego insertado dentro de tu consola Wii.

Vinni's Lair

Fantasmas

Carreras Fantasmas

Compite en una serie de carreras contra fantasmas que tengan tu mismo nivel de destreza.

* Los fantasmas en este modo no se podrán guardar en tu lista de fantasmas descargados.

Lista de Fantasmas Descargados

Revisa cuáles fantasmas has descargado o desafiado a una carrera. También puedes deshacerte de los fantasmas que ya no quieras al seleccionar Borrar Fantasma.

* Cada licencia puede guardar un máximo de 32 fantasmas.

Clasificaciones

Ve las repeticiones de tus carreras Contrarreloj o carreras fantasma. El centro del gráfico de clasificaciones representa la clasificación promedia. Los Miis al lado izquierdo extremo representan el rendimiento más lento y los Miis al extremo derecho los más cercanos a los récords más rápidos. La cantidad de Miis encimados verticalmente en cualquier punto del gráfico indican la cantidad aproximada de gente clasificada en un cierto nivel.

Revisa los récords de los 10 mejores jugadores para el circuito o para la clasificación que se esté mostrando actualmente.

* No puedes guardar los fantasmas de los 10 mejores.

Vinnn's Lair

Miis de tus Amigos

Los récords de las carreras de tus amigos se muestran aquí y se actualizan automáticamente a través de WiiConnect24. Las siguientes opciones aparecerán cuando selecciones el Mii de alguno de tus amigos.

Enviar un Fantasma	Envía a tu fantasma como un reto.
Ver la Repetición	Ve la repetición del fantasma de tu amigo.
Empezar Carrera	**Compite contra el fantasma de un amigo en el modo de Contrarreloj.**

* Puedes enviar un máximo de cinco retos a la vez.

* Si no has descargado los récords de algún amigo en particular, o ese amigo no ha jugado el circuito seleccionado en el modo de Contrarreloj, no aparecerá ningún récord para este amigo.

* Si no has recibido un fantasma de tu amigo como parte de un reto, solamente se mostrará la opción de Enviar un Fantasma.

* Cuando recibas un fantasma de un amigo, este se anunciará a través de un aviso y se guardará a tu lista de fantasmas descargados.

Tu Mii

Tu récord para el circuito que se muestra actualmente se puede ver aquí. Selecciona este Mii para jugar en el modo de Contrarreloj o para ver una repetición.

Fantasmas Rivales

Selecciona esta opción para descargar y competir contra fantasmas que tengan récords un poco más rápidos que el tuyo en el circuito que se muestra actualmente. También podrás ver repeticiones.

* Una vez descargado, los fantasmas rivales se guardarán a tu lista de fantasmas descargados.

Mii del Campeón

Selecciona esta opción para descargar y competir contra el campeón mundial y continental del circuito que se muestra actualmente. También podrás ver la repetición.

* Una vez descargado, el campeón fantasma de cada circuito se guardará a tu lista de fantasmas descargados.

Torneo

Compite en un torneo disponible por un tiempo limitado. Para participar, selecciona Torneo desde el Canal de Mario Kart. Lee los avisos, luego continua al seleccionar tu personaje, vehículo, y modo de derrape y oprime Ⓐ. Después de terminar la carrera, agrega tu rendimiento a las clasificaciones de torneo al seleccionar Enviar Resultado.

Vimm's Lair

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service

SUPPORT.NINTENDO.COM

or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM

ou composez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Des astuces préenregistrées pour de nombreux titres sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529 (en anglais seulement). Puisque l'appel pourrait être interurbain, demandez la permission à la personne qui paie les factures de téléphone avant d'appeler. Vous pouvez aussi utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM

o llama al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Puedes escuchar consejos grabados para muchos títulos a través del servicio Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que asegúrate de pedir permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio Power Line no tiene la información que necesitas, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

www.nintendo.com

PRINTED IN JAPAN

RVL-RM[illegible]-USZ

Vimm's Lair